PLAYSTATION Instructor

Die besten Pläne für PlayStation

SPEZIALNUMMER über 160 Seiten

Und die neuesten Spiele auf PlayStation...

12,80 DM

Nr. 6/99 • Dezember/Januar

4 394822 112802 06

100,- ö.S. • 12,80 sfr.

DAS KARTENSPIEL TRIPLE

Dem hohen Niveau von Final Fantasy entsprechend wird uns ein zusätzliches Spiel angeboten, das auf seine Art ebenso fesselnd wie die Hauptstory ist. Das hat nichts mehr mit dem Surfen in FFVII zu tun, es handelt sich um ein wesentlich intelligenteres Kartenspiel. Triple Triad wird von zahllosen Partnern auf dieser Welt gespielt (den NPC = Non Player Characters, Charaktere, die nicht von Euch gesteuert werden). Wollt Ihr einen herausfordern, drückt auf ■. Die Spielregeln ändern sich in den verschiedenen Regionen. Wir bringen hier eine Zusammenfassung.

Einführung

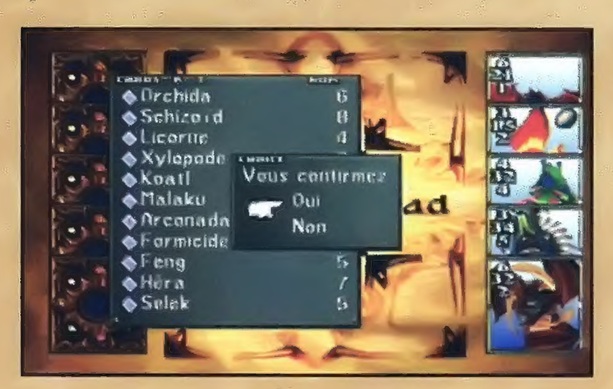
Triple Triad ist ein Kartenspiel, das von zwei Spielern auf einem Spielbrett mit 3x3 Feldern gespielt wird. Jeder Spieler wird durch eine Farbe gekennzeichnet: blau oder rot. Und jeder beginnt mit einer Hand von fünf Karten. Die Spieler legen abwechselnd eine Karte auf das Brett. Gemäß dem Wert der Karte (und den geltenden Regeln) wird eine gegnerische Karte umgedreht und erhält die Farbe des gerade Spielenden. Die Partie ist beendet, wenn alle neun Felder belegt sind, der Gewinner ist derjenige, der die meisten Karten in seiner Farbe hat.

Der Kartenwert

Die Karten enthalten drei wesentliche Elemente.
Das zentrale Kartenbild stellt entweder ein Monster, eine G.F. oder einen Charakter dar.
Links oben sind vier Zahlen angegeben, die zwischen 1 und 9 plus As (A) liegen und den Wert der vier Kartenseiten bezeichnen. 1 ist der schwächste Wert, A der stärkste. Oben rechts zeigt ein Symbol das Element des Monsters, falls vorhanden.
Es gibt also 10 Kartenwerte. Die Karten, die einen Wert von 8 oder höher haben, gelten als Seltene Karten.

Grundregeln des Spiels

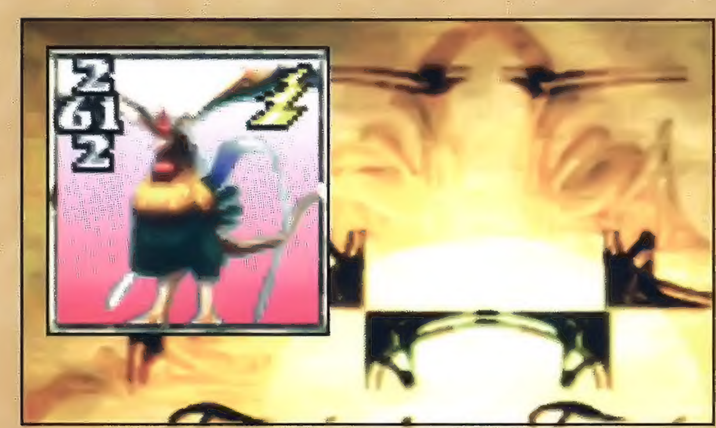
• Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler in seinem Bestand fünf Karten aus.



• Der Spieler, der an der Reihe ist, legt eine Karte neben die seines Gegners. Wenn die Ziffer(n) auf der angrenzenden Kante seiner Karte höher ist (sind) als die entsprechende Ziffer(n) der gegnerischen Karte, dreht er letztere zu seinen Gunsten um (siehe nachfolgendes Beispiel).

Eine Karte, die bereits im Spiel ist, kann nicht eine schwächere Karte umdrehen, die später abgelegt wurde (außer im speziellen Fall, der in den Sonderregeln dargelegt wird).

Phase 1



Der rote Spieler legt eine Karte ab.

Phase 2

Der blaue Spieler legt eine Karte daneben, deren linker Wert, eine 3, höher ist als der rechte Wert der roten Karte, eine 1.

Phase 3

Die Karte des roten Spielers wird umgedreht und damit zu einer blauen Karte.

TRIAD

Am Anfang des Spiels sprecht Ihr mit dem Schüler vor dem Aufzug im zweiten Stock. Er gibt Euch einen Spielsatz von 7 Karten.

• Es ist möglich, unter Einhaltung der genannten Regel, mehr als eine Karte umzudrehen:

Phase 1

Der blaue Spieler legt seine Karte hin. Die 5 oben schlägt die unten stehende 2 auf der darüberliegenden roten Karte; und die 3 links schlägt die 1 rechts der linken roten Karte.

Phase 2

Die beiden Karten des roten Spielers werden zu Gunsten des blauen Spielers umgedreht.

Sonderregeln

Außer den Standardregeln gibt es zahlreiche Varianten, durch die man den Spielverlauf abändern kann.

Open

Eine recht praktische Regel. Alle zehn Karten werden offen auf den Tisch gelegt, so dass Ihr die Karten Eures Gegners seht. Ihr könnt dementsprechend eine passende Strategie ausarbeiten. (Euer Gegner natürlich auch!) Diese Regel ist besonders interessant, wenn noch andere, komplexere Regeln gelten.

Suddendeath

Der jähe Tod ist sehr interessant, wenn Ihr ein versierter Spieler seid. Das Spiel geht weiter, bis es einen Sieger gibt. Bei unentschieden, nimmt jeder die Karten seiner Farbe wieder an sich. Bei mehreren Unentschieden könnt Ihr das gegnerische Spiel schwächen, indem Ihr vorübergehend Eure Karten tauscht. Bei jedem neuen Spiel wechselt das Recht, als erster seine Karte abzulegen.

Bei der Regel Open liegen die Karten beider Spieler offen da.

Random-Hand

Diese Regel kann zweifellos am meisten nerven. Zu Spielbeginn werden die fünf Karten zufällig aus Eurer Sammlung gezogen. Das zwingt Euch, für diese Karten verschiedene Strategien neu zu improvisieren.

Same

Wenn die Werte einer Karte auf zwei Seiten (oder mehr) identisch sind mit den angrenzenden Zahlenwerten, dreht Ihr die betroffenen Karten um.

Plus

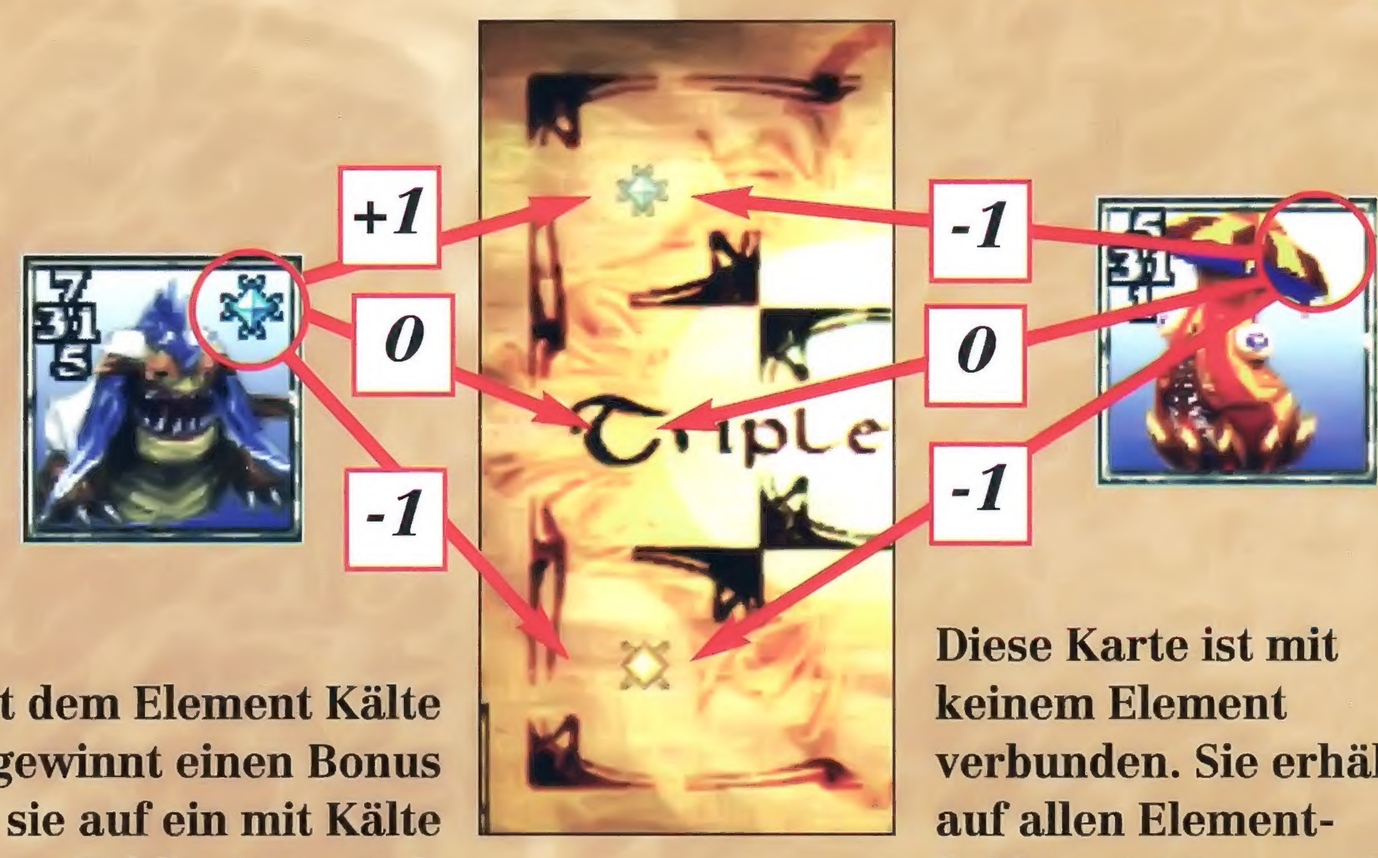
Die Plus-Regel ist eine der interessantesten. Dieser Fall tritt ein, wenn die Summe der angrenzenden Zahlenwerte auf zwei (oder mehreren) Seiten identisch ist. Auf diese Weise kann man mindestens zwei Karten gleichzeitig umdrehen, ungeachtet der möglichen nachfolgenden Kettenreaktionen.

Wall-Same

Es handelt sich um eine Variante der Same-Regel. Wenn sie gültig ist, wird den Kanten des Spielbretts der Wert As zugeteilt. Diese Regel kann interessant sein, vorausgesetzt man besitzt Karten im Wert von 9 oder 10.

Elemente

Die Symbole der acht Elemente des Spiels sind zufällig auf dem Spielbrett verteilt. Legt man eine Karte mit demselben Element-Symbol auf ein Spielfeld, erhält sie einen Bonus von + 1 auf alle ihre Werte. Jede andere Karte bekommt zugleich -1 abgezogen.



Diese Karte ist mit dem Element Kälte verbunden und gewinnt einen Bonus von 1, wenn sie auf ein mit Kälte gekennzeichnetes Feld gelegt wird.

Diese Karte ist mit keinem Element verbunden. Sie erhält auf allen Element-Feldern 1 Minuspunkt.

Combo (die Rettenreaktionen)

Die Anwendung der Regeln Same oder Plus kann regelrechte Kettenreaktionen hervorrufen. Die Karten, die bei diesen Spielen die schwächeren waren, bewirken, dass alle Karten umgedreht werden, deren Werte beim Vergleich niedriger sind. Das kann den Verlauf einer Partie völlig umkehren. Die Kettenreaktionen berücksichtigen die veränderen Werte, wenn die Spielregel Element gültig ist.

Ausgangposition

Plus !

Der rote Spieler hat drei Karten auf dem Brett. Der blaue Spieler erzielt ein Plus, wenn er seine Karte in das mittlere Feld legt. Das Umdrehen der rechten Karte löst einen Combo aus, alle vier Karten werden blau.

Combo !

Die Regeln des Gewinners

One

Nach Ende einer Partie wählt der Gewinner eine aus den fünf Karten des Gegners aus.

Direct

Nach dieser Regel gewinnt man alle Karten, die man während des Spiels umgedreht hat, auch der Verlierer nimmt die von ihm umgedrehten Karten an sich.

Diff.

Der Gewinner wählt die Anzahl der Karten, die der Differenz des Spielstands am Ende entspricht.

Full

Der Gewinner sammelt alle gespielten Karten seines Gegners ein.

Ausgangsregeln in den Regionen	
Balamb	Open
Galbadia	Same
Dollet	Random, Elemente
Trabia	Random, Plus
Centra	Random, Same, Plus
Horizon	Suddendeath, Elemente
Esthar	Wall Same, Elemente
Weltraum	Alle Regeln!

DIE QUEEN-CARD

Die Queen-Card ist ein wahrer Albtraum. Sie hat keinerlei Verbindung mit dem König der CC-Freaks und bildet ganz allein eine komplette Nebenuntersuchung. Sie kreuzt Euren Weg zum ersten Mal am Bahnhof von Balamb. Ihre Autorität im Bereich der Karten gestattet ihr, auf Eure Bitte hin die Spielregeln einer Region zu ändern. Natürlich geschieht das nicht umsonst, und die Modifizierungen sind einseitig, das heißt, es kann eine Sonderregel hinzugefügt, aber niemals aufgehoben werden. Die Königin wechselt die Region, sobald sie eine seltene Karte – mit einem Wert 8 oder darüber – gewinnt oder verliert. Ihr seht hier eine Aufstellung, die den Grad der Wahrscheinlichkeit angibt, dass sie sich an einen bestimmten Ort begibt. Die eigentliche Suche beginnt in Dollet.

Wenn Ihr die Kartenkönigin im Casino von Dollet erwischt habt, verfügt Ihr über eine Auswahl zusätzlicher Unterhaltungsthemen. Man erfährt so, dass ihr Vater ein Zeichner von Spielkarten ist und dass er eine bestimmte Karte sucht, die ihn dazu inspirieren kann, eine neue Karte zu kreieren. Die gesuchte Karte ist in diesem Fall Mogry-Kid. Ihr müsst also diese Karte abtreten. Im gleichen

Die Königin wartet im Casino von Dollet auf ein Opfer. Vielleicht Ihr?

Augenblick ist irgendwo auf der Welt eine neue Karte in Umlauf gekommen, und da Ihr eine seltene Karte verloren habt, beschließt die Königin, den Aufenthaltsort zu wechseln. Wenn Ihr sie nett fragt, sagt sie Euch sogar, wohin sie zu reisen beabsichtigt. Ihr müsst ihr

Beim Vater der Königin der Karten, einem Kunstmaler.

Die Reiseziele der Königin der Karten

Stadt	Ort	Wahrscheinlichkeit des nächsten Reiseziels
Balamb	Vor dem Bahnhof	37,5 % Dollet 62,5 % Deling City
Dollet	Im Casino	37,5 % Balamb 62,5 % Deling City
Deling City	Im Hotel	12,5 % Balamb 12,5 % Dollet 12,5 % Winhill 62,5 % Horizon
Winhill	In der Kneipe	37,5 % Deling City 37,5 % Dollet 25 % Horizon
Horizon	Eisenbahn	12,5 % Dollet 25 % Winhill 62,5 % Esthar
Esthar	Residenz des Präsidenten	12,5 % Dollet 25 % Dorf Shumi 12,5 % Horizon 50 % Lunar Gate
Dorf Shumi	Im Hotel	25 % Balamb 50 % Dollet 25 % Lunar Gate
Lunar Gate	Im Gebäude	Irgendeines der sieben Reiseziele, unvorhersehbar

Verlieren und Gewinnen von Karten

Verlorene Karte	Kreierte Karte	Erster Einsatz
Mogry-Kid	Kiros	Schwarz gekleideter Mann vor dem Gebäude mit der Reklame für die Galbadia Parade
Minotaurus	Irvine	Die Frau des Bürgermeisters von H.F.
Chocobo-Kid	Chubby Chicobo	Der Schüler, der auf der Bank vor der Bücherei von Balamb Garden sitzt
Alexander	Doomtrain	Der Inhaber der Bar von Timber
Doomtrain	Phönix	Der Berater des Präsidenten von Esthar in der Residenz

folgen und sie irgendwie dazu bringen, dass sie nach Dollet zurückkehrt, selbst unter Opferung einer weiteren seltenen Karte. Ein weiser Rat: speichert, bevor Ihr spielt! Ist die Königin erst einmal wieder in Dollet, geht die gleiche Prozedur noch einmal los, mit dem Verlust einer weiteren präzisen seltenen Karte. Die Tabelle auf der vorigen Seite führt alle Karten auf, die Ihr obligatorisch verlieren müsst, sowie die Orte, wo die neuen Karten in Umlauf gesetzt werden. Die Karten, die Ihr an die Königin verliert, könnt Ihr im Spiel gegen ihren Sohn wiedergewinnen. Er wohnt im Atelier seines Großvaters, weiter unten in der Straße des Casinos.

Erste Begegnung mit der Queen Card in Balamb.

DIE CC-FREAKS

Die CC-Freaks sind ein sehr geschlossener Kreis fanatischer Kartenspieler in Balamb Garden. Ihnen gehören sieben Mitglieder an, exzellente Spieler, die überdies über bemerkenswerte Kartenspiele verfügen. Allerdings zeigen sie sich sehr verächtlich gegenüber Gelegenheitsspielern. Ihr müsst Euch einen gewissen Ruf in der Spiel-Gemeinschaft von BG schaffen, ehe diese Spieler akzeptieren, ihre Identität preiszugeben. Ihr tretet ihnen gemäß aufsteigender Rangordnung gegenüber. Vergeßt nicht, dass die meisten Schüler viel herumkommen und nicht immer am angegebenen Ort anzutreffen sind. Wir erklären, wo sie am wahrscheinlichsten anzutreffen sind.

1/ Der Bube

Der Bube ist der Schwächste der CC-Freaks. Er treibt sich oft in der Nähe des Schwarzen Bretts in BG herum. Wenn Ihr ihn besiegt habt, informiert er Euch über die Existenz von sechs anderen Spielern.

2/ Der Kartenritter (Kreuz)

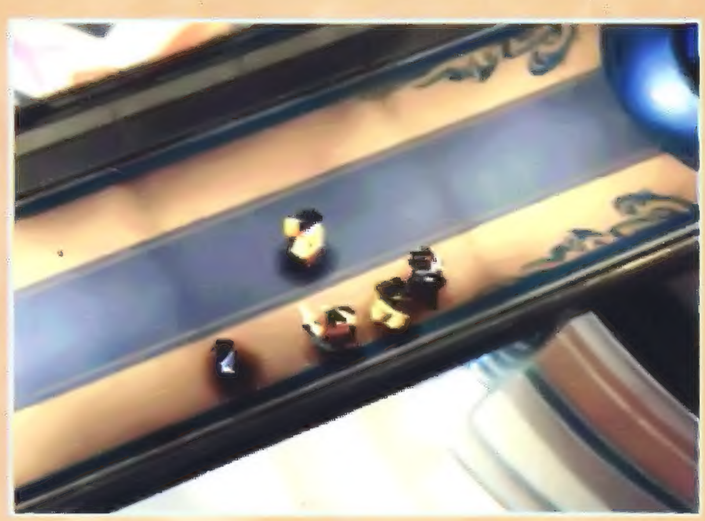
Der zweite von unten in der CC-Hierarchie, der Kartenritter, ist häufig im Umkreis der Mensa zu sehen.

3/ Die Kartenprinzessin (Karo)

Zwei Mädchen haben den Status der Karo-Prinzessin. Sie tauchen regelmäßig zusammen am Schwarzen Brett auf. Sie spielen als Paar, und ein einziger Sieg genügt, um den nächsten Spieler zu treffen.

4/ Der Kartenprinz (Pik)

Der Pik-Prinz sitzt auf der Brücke, die zum Aufzug im ersten Stock führt. Er trägt ein grünes T-Shirt. Vorsicht, denn sein Nachbar neigt dazu, neue Regeln einzuführen.

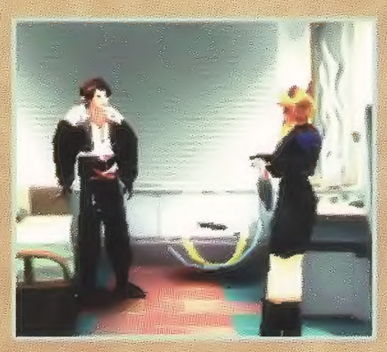


5/ Die Kartenkönigin (Herz)

Die Herz-Königin ist keine andere als Shou. Ihr findet sie in der Kajüte der GB. Sie besitzt die Karte Carbuncle.

6/ Der Kartenkönig (King)

Der Präsident der CC-Freaks hat den Titel Kartenkönig. Sprecht mit Dr. Kadowaki, die gesteht, dass sie vor einigen Jahren King gewesen ist. Und Ihr erfahrt, dass der aktuelle König wieder ein Mädchen ist. Kehrt ins Quartier der Schule zurück und bittet Eure Freunde, Euch allein zu lassen. Macht mehrere Nikkerchen, bis Ihr vom König aus dem Schlummer geweckt werdet – der kein anderer ist als... Quistis. Zu ihren guten Karten gehört auch die G.F. Gilgamesh.



7/ Joker (Kartenzauberer)

Der Joker ist das einzige Mitglied des CC-Clubs, das Ihr jederzeit zum Spiel herausfordern könnt. Er hat ein sehr gutes Spiel und besitzt außerdem eine sehr seltene Karte: Leviathan (G.F.-Karte mit dem Wert 9). Wenn Ihr ihn besiegt, könnt Ihr nunmehr Statistiken über die G.F. auf Eurem Kampf-Zähler erhalten.

WO SIND DIE SELTENEN KARTEN ZU FINDEN?

Da die seltenen Karten einmalig sind, findet Ihr sie nur an einem einzigen Ort, und manchmal auch nur unter bestimmten Bedingungen. Nachfolgend alles, was Ihr wissen müsst, um sie Euch zu beschaffen.

Monster-Karte Lev. 5

Koyo-Koyo

Ort: Die Grundmauern der BG

CD: 3 und 4

Bedingung: die Nebenuntersuchung zu dem Alien durchführen (siehe Seite 142).

G.F.-Karten Lev. 8

1/ Chubby Chicobo

Ort: BG

CD: 3 und 4

Bedingung: Während der Suche nach der Queen-Card fordert Ihr den Schüler heraus, der lässig auf einer Bank vor der Bücherei hockt.

2/ Angel

Ort: Zug der Waldeulen oder Raumschiff der Weißen Seeds

CD: 1 oder 3

Bedingung: Watts herausfordern

3/ Gilgamesh

Ort: BG

CD: 1, 2 und 3

Bedingung: Am Ende der Untersuchung über den C.C.-Club fordert Ihr den König der Spieler heraus.

4/ Mogry-Kid

Ort: BG
CD: 1, 2 und 3
Bedingung: Provoziert den Schüler im blauen T-Shirt, der in der Eingangshalle joggt.

5/ Chocobo-Kid
Ort: Wald der Chocobos
CD: 3 und 4
Bedingung: Die Puzzles aller Chocobo-Wälder müssen zuvor gelöst sein.

6/ Quezacotl
Ort: Fisherman's Horizon
CD: 2 und 3
Bedingung: Fordert den Bürgermeister der Stadt F.H. zum Spiel heraus.

7/ Shiva
Ort: Raumschiff der Weißen Seeds
CD: 3
Bedingung: Gebt Thon kostenlos die Zeitschrift „Girly Times". Dafür bekommt Ihr die Karte mit Angels Bild.

8/ Ifrit
Ort: Feuergrotte
CD: 1
Bedingung: Ihr gewinnt die Karte automatisch am Ende des Kampfes gegen Ifrit.

9/ Siren
Ort: Dollet
CD: 1, 2 und 3
Bedingung: Schlagt einmal den Besitzer der Dollet-Kneipe, und fordert ihn dann noch einmal in seinem Büro heraus.

10/ Secreto
Ort: Grabmal des Unbekannten Königs
CD: 1
Bedingung: Nachdem Ihr Secreto besiegt habt, erhaltet Ihr die Karte automatisch.

11/ Minotaurus
Ort: Grabmal des Unbekannten Königs
CD: 1
Bedingung: Nachdem Ihr Minotaurus bezwungen habt, erhaltet Ihr die Karte automatisch.

G.F.-Karten Lev. 9

1/ Carbuncel
Ort: Balamb Garden
CD: 1, 2 und 3
Bedingung: Fordert die Kartenkönigin während der Untersuchung zu den C.C.-Freaks zum Spiel heraus. Ihr findet sie in der Kajüte der BG.

2/ Diabolos
Ort: speziell
CD: 1, 2, 3 und 4
Bedingung: Ihr erhaltet diese Karte nach Ende des Kampfes gegen die G.F. Diabolos.

3/ Leviathan
Ort: BG
CD: 1, 2 und 3
Bedingung: Fordert den Joker während der Nebenuntersuchung zur C.C.-Gruppe heraus. Er hält sich meistens in der Übungshalle auf.

4/ Odin
Ort: Ruinen von Centra
CD: 2, 3 und 4
Bedingung: Wenn Ihr Odin in der vorgegebenen Zeit besiegt habt, erhaltet Ihr die Karte automatisch nach dem Kampf.

5/ Pandemona
Ort: Hafen von Balamb
CD: 2 und 3
Bedingung: Fangt den Hotelier vor seinem Hotel ab. Manchmal ist es auch seine Tochter, die die Karte hat.

6/ Cerberus
Ort: Galbadia Garden
CD: 2
Bedingung: Fordert Cerberus während des Angriffs auf Galbadia Garden heraus. Die Karte bekommt Ihr automatisch am Ende des Kampfes.

7/ Alexander
Ort: Lunaside-Basis
CD: 3
Bedingung: Fordert den Arzt der Raumstation zum Spielen heraus.

8/ Phönix

Ort: Esthar

CD: 3

Bedingung: Ihr müsst während der Suche nach der Queen-Card den Berater des Präsidenten herausfordern.

9/ Bahamut

Ort: Das Labor von Deep Sea

CD: 3 und 4

Bedingung: Ihr erhaltet die Karte nach Ende des Kampfes gegen die G.F. Bahamut.

10/ Doomtrain

Ort: Timber

CD: 3 und 4

Bedingung: Der Hotelier ist im Besitz der Karte. Er wird sie im Verlauf Eurer Suche nach der Queen-Card ins Spiel bringen.

11/ Eden

Ort: Ausgrabungsstätte von Deep Sea

CD: 3

Bedingung: Erreicht die Ausgrabungsstätte, wo Ihr Euch mit Ultima Weapon messen müsst. Raubt ihm die Karte, während Ihr kämpft.

Charakter-Karten Lev. 10

1/ Ward

Ort: Esthar

CD: 3

Bedingung: Setzt Euch mit dem exzentrischen Professor Odyne auseinander.

2/ Kiros

Ort: Deling City

CD: 3

Bedingung: Kämpft gegen den schwarz gekleideten Typen, der vor dem Gebäude mit der Reklame für die Galbadia Parade parkt. Er spielt die Karte aber

erst im Verlauf Eurer Suche nach der Queen-Card aus.

3/ Laguna

Ort: Raumstation

CD: 3

Bedingung: Ihr müsst gegen Ellione mit ihren verrückten Spielregeln spielen.

4/ Selphie

Ort: Trabia Garden

CD: 2 und 3

Bedingung: Kämpft gegen Selphies Freundin beim Wasserspeier der Schule.

5/ Quistis

Ort: Balamb Garden

CD: 1, 2 und 3

Bedingung: Ihr müsst die zwei Mädchen aus Quistis Trepe-Fan-Club in Balamb Garden herausfordern. Sie halten sich im Klassenraum auf.

6/ Irvine

Ort: Horizon

CD: 3

Bedingung: Während Eurer Suche nach der Königin der Karten fordert Ihr die Frau des Bürgermeisters heraus, sie besitzt die Karte.

7/ Xell

Ort: Der Hafen von Balamb

CD: 1, 2 und 3

Bedingung: Xells Mutter bringt die Karte ihres Sohnes ins Spiel, wenn er in Eurer Gruppe ist.

8/ Rinoa

Ort: Deling City

CD: 1, 2 und 3

Bedingung: Oberst Carway besitzt die Karte mit dem Bild seiner Tochter. Er bringt sie erst ins Spiel, wenn Ihr ihm die Karte Ifrit überlasst.

9/ Edea

Ort: Waisenhaus

CD: 2

Bedingung: Kämpft gegen Edea, die selbst ihre Karte besitzt.

10/ Cifer

Ort: BG und das Waisenhaus

CD: 1 oder 3

Bedingung: Spielt gegen Cid möglichst nach den Regeln von BG, denn die Spielregeln des Waisenhauses sind kompliziert.

11/ Squall

Ort: Esthar

CD: 3

Bedingung: Spielt gegen Laguna.

DIE KARTEN ZUM TRIPLE TRIAD SPIEL

LEVEL 1

Heulechse

Fongo Ongo

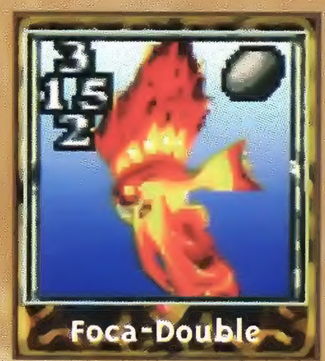
Beißkäfer

Purpurmaus

Prinula

Geira

Gesper


Foca-Double

Blood Soul

Stihraupe

Cockatrice

LEVEL 2

Gratt

Buel

Mesmerize

Guheys Eye

Belhel Melhel

Thrust Avis

Heckenschlange

S-Kriecher

Grendel

Doppel-Hacker

Grande-Arlo

LEVEL 3

L-Verbieter

Esansuci

Tripel-Visage

Focarol

Gogue Seal

Küßchen

SAMo8G

Wild Hook

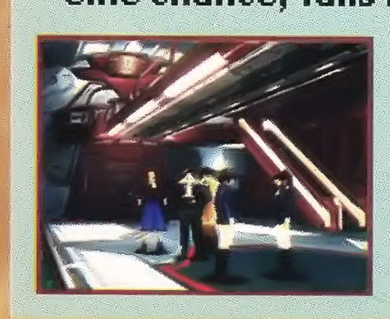
Kaktor

Tombery

Abyss-Wurm

WENN EURE SAMMLUNG UNVOLLSTÄNDE IST...

Ihr habt die CD 4 erreicht und es fehlen Euch noch Karten? Euch bleibt noch eine Chance, falls Ihr die Nebenuntersuchung über die CC-Freaks beendet habt. Ihr braucht 'nur' die Ragnarok wiederzufinden und über ihre Laufgänge zu spazieren. Dort stoßt Ihr auf Mitglieder dieses Clubs, die alle sehr gute Karten in ihrem Spiel haben. Spielt auch gegen die Königin der Karten, nach der Zeitkomprimierung, an der Stelle des Crashs. Sie besitzt eine komplette Sammlung.



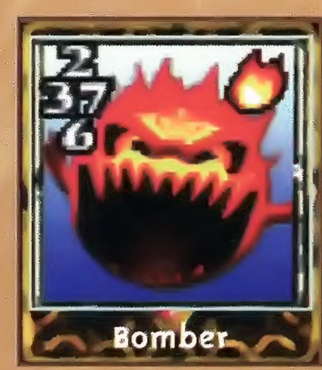
Karten

LEVEL 4

Granatomb

Bisage

Archeodinos


Bomber

Blitzer

Wendigo

Qual

Galchimäsera

Drachen-Isolde

Adaman Taimai

Schmelzdrache

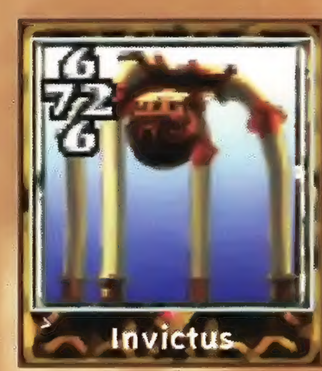
LEVEL 5

Stahlgigant

Behemoth

Chimära

Koyo-Koyo


Invictus

GIM47N

Morbol

Rubrum-Drache

El Noire

Tombery-König

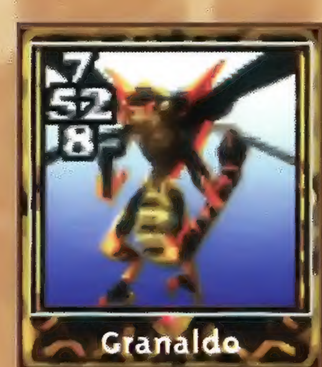
Wedge - Biggs

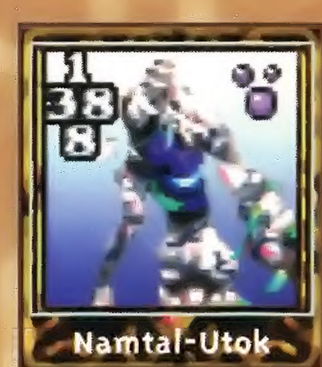
LEVEL 6

Fu-Jin Rai-Jin

El Viole

X-ATM092


Granaldo


Namtal-Utok

Schmelke

Abadon

Dormen

Ölspucker

Shumi-Stamm

Cocutos

LEVEL 7

Propagator

Kaktorius

Tripel-Kline

Gargantur

Bis-8

Andro

Tiamat

BGH251F2

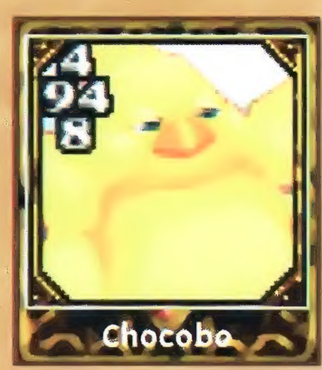
Wolframator

Catblepus

Ultima Weapon

Karten

LEVEL 8


Chocobo

Angel

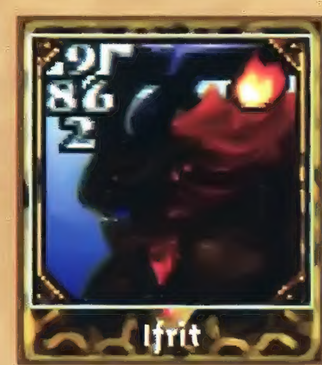
Gilgamesh

Mogry-Kid

Chocobo-Kid

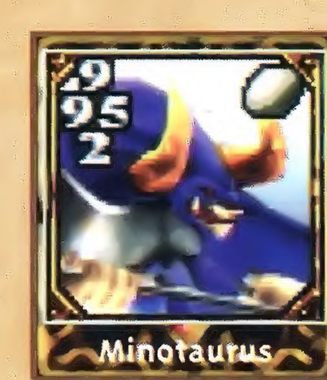
Quezacotl

Shiva


Ifrit

Siren

Secreto


Minotaurus

LEVEL 9

Carbuncle

Diabolos

Leviathan

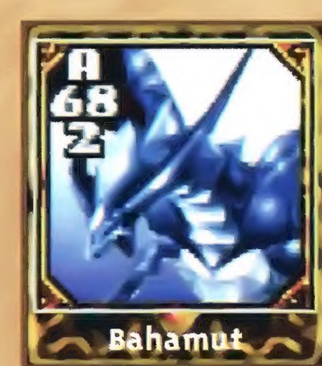
Odin

Pandemona

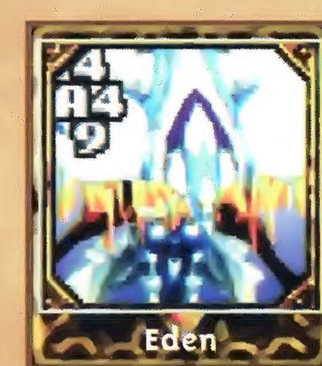
Cerberus

Alexander

Phönix

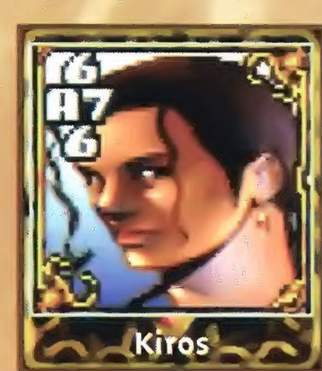

Bahamut

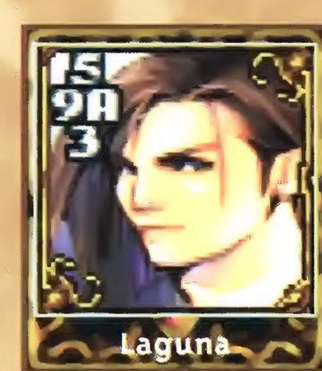
Doomtrain

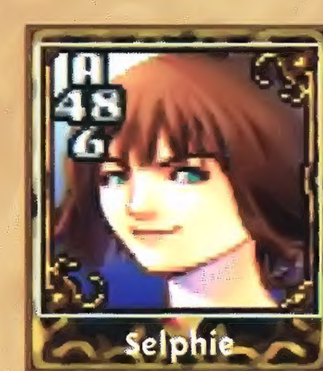

Eden

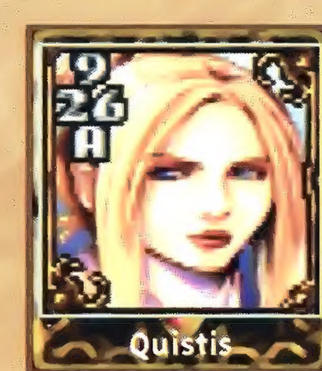
LEVEL 10

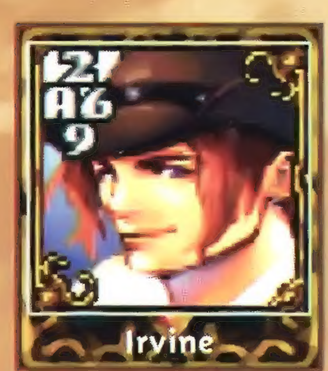
Ward

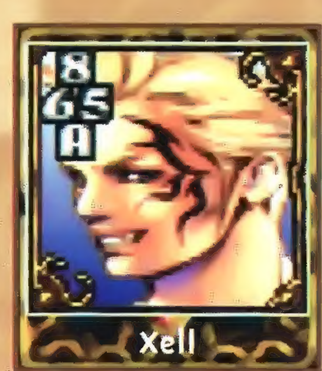

Kiros

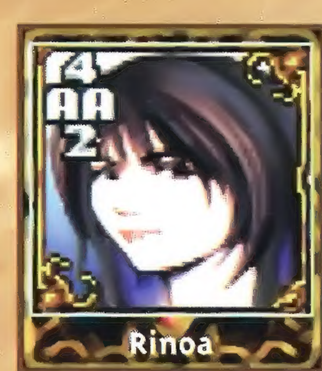

Laguna


Selphie

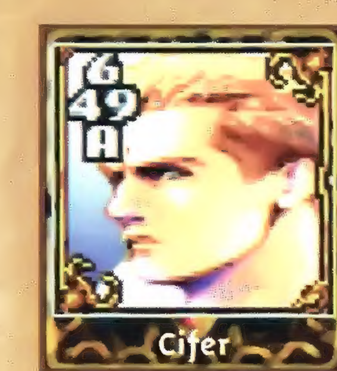

Quistis


Irvine


Xell


Rinoa

Edea


Cifer

Squall

Ihr habt nun alle Karten in der Hand, um in sämtliche Richtungen durch Final Fantasy zu toben! Wie Ihr Euch wohl vorstellen könnt, war die Abfassung dieses Führers ein langwieriges Unternehmen, das unserem Hauptredakteur viele Liter Schweiß, eine Menge Haare und sogar einen Konflikt mit einer lieben Nachbarin (die sich eh immer über alles beschwert...) gekostet hat. Es liegt ihm aber daran, ganz persönlich auch einige besondere Danksagungen auszusprechen: an Alka Seltzer für das Schmieren der Nervenzellen, an den Hopfensaft für das Hydratisieren, an SOS Pizza für die Energie-Zufuhr — und an Squaresoft für die Entwicklung eines so geilen Spiels! Jetzt träumen wir bereits von Final Fantasy IX...

Im Namen von Stonehenge...das heißt, was davon übriggeblieben ist.